

RESUMEN

PIXEL PATTERNS: Estética y barreras técnicas en los videojuegos (1972 – 2000)

Los videojuegos son un medio inherentemente tecnológico y, por lo tanto, se encuentran sujetos a una evolución de la técnica. Sin embargo, el proceso creativo no se rige por limitaciones técnicas de ningún tipo. Por ello, a lo largo de la historia han surgido una serie de diseñadores que han conseguido desarrollar toda una gama de planteamientos destinados a que la técnica reine sobre la estética.

Esta Tesis Doctoral tiene como objetivo general estudiar y analizar los diferentes procesos que se han desarrollado en los videojuegos con el fin de superar cualquier tipo de impedimento técnico.

Para lograr este objetivo ha sido necesario estudiar cada uno de estos procesos en relación con su contexto histórico, por lo que hemos realizado una revisión del desarrollo cronológico de la industria del videojuego.

Hemos estructurado la tesis siguiendo una metodología teórica de análisis y síntesis, aplicando una documentación histórica y planteando un estudio cronológico de la evolución a través de los tres grandes sistemas de representación visual en la historia de los videojuegos: Ilustración, Sprites y Polígonos.

Cada una de estas partes se organiza en capítulos estructurados a su vez en tres partes: análisis historiográfico, análisis de la técnica desarrollada y análisis de las repercusiones posteriores de la misma.

Una de las aportaciones principales de esta investigación ha sido la constatación de que el proceso creativo es capaz de superar las imposibilidades técnicas. Como resultado de este estudio se ha elaborado una completa documentación, no solo de los artífices y creadores de estos procesos, sino también de los principales artificios visuales surgidos en el medio de los videojuegos.